



El equipo de desarrollo de Wine lanzó la versión 5.0 para todos los sistemas operativos compatibles. Wine 5.0 está disponible como binario para algunos sistemas, como Android, Ubuntu, Debian, Fedora y Mac OS.

Wine 4.0, la última versión principal, se lanzó en enero de 2019. La aplicación permite a los usuarios de Linux y Mac ejecutar muchas aplicaciones de Windows en sus dispositivos. Resulta importante para los usuarios que cambiaron a Linux o Mac OS X pero necesitan acceso a ciertos programas.

Los desarrolladores crearon más de 7400 cambios individuales en Wine 5.0 con comparación con la versión anterior. El blog oficial de Wine HQ destaca los principales cambios que son los módulos integrados en formato PE, soporte para monitores múltiples, reimplementación XAudio2 y soporte Vulkan 1.1.

Puedes ver más acerca de la nueva versión en la [notas de revisión](#) de la aplicación.

El equipo de desarrollo afirma que «*la mayoría de los módulos*» se crearon en formato ejecutable portátil en Wine 5.0. El proceso sigue en curso y el equipo pondrá a disposición más módulos en el formato en futuras versiones de la aplicación. Una de las principales ventajas de utilizar PE es que ayuda cuando los programas usan esquemas de protección de copia que «*verifican que el contenido en disco y en memoria de los módulos del sistema sean idénticos*».

El soporte para múltiples adaptadores de pantalla y monitores mejoró en la nueva versión de Wine, incluido el soporte para cambios dinámicos de configuración. El controlador Vulkan se actualizó y la biblioteca de WindowsCodecs ahora puede convertir más formatos de mapa de bits.

La compatibilidad con Direct3D también mejoró en la última versión. Los usuarios ahora podrán usar Alt+Enter para cambiar entre el modo completo o ventana cuando ejecutan aplicaciones DXGI, y las funciones Direct3D 12, como los regalos escalados y los intervalos de intercambio, se agregaron a la lista de funciones compatibles.



Wine 5.0 ya está disponible

Hablando de Android, el soporte aún es muy limitado, pero el aumento de ARM en Windows podría cambiar eso en el futuro para que los juegos y aplicaciones compatibles con ARM en Windows también se puedan ejecutar en dispositivos Android.